
KRITIK ALBERT BORGMANN DALAM INFORMASI TENTANG REALITAS VERSUS INFORMASI UNTUK REALITAS (SUATU PENDEKATAN FILSAFAT DAN PROSES PENULISAN HADIS)

Andri Lolo

Abstrak

Era digital ditandai dengan percepatan dalam segala hal, tak luput di dalamnya berkaitan tentang transfer informasi. Jarak dan waktu bukan lagi menjadi halangan dalam proses penyampaian informasi. Secara tidak langsung dalam dekade ini, struktur dan pandangan masyarakat mulai berubah dikarenakan berita yang sering simpang siur kebenarannya. Istilah baru pun bermunculan seperti hoax dan viral. Oleh karena itu, filsafat harus ikut serta bertanggung jawab dalam memecahkan persoalan-persoalan ini, sebagaimana filsafat pula yang membentuk awal dari proses kemajuan manusia hingga kini.

Dalam tulisan ini, berusaha memahami perkembangan dan percepatan informasi yang ada, menggunakan “kaca mata” seorang tokoh Albert Brogmann dalam tulisannya *Information and Reality at the Turn of the Century*. Kemudian dianalisis menggunakan pendekatan ontologis maupun epistemologis serta dikaitkan dengan proses penulisan hadis. Sehingga mencoba kembali memahami dasar proses informasi yang seharusnya kembali dijadikan pedoman dalam penyampaian.

Proses penulisan hadis yang ada dalam dunia ke-Islam-an, patutnya menjadi rujukan—minimal—kita dapat mengambil ruh dan semangatnya untuk mendekati kebenaran yang sejatinya. Sehingga informasi-informasi yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari dapat dipertanggung jawabkan, baik secara valid maupun sisi manfaat dan tujuannya. Menghindari dari kesalahpahaman dalam memaknai informasi yang beredar.

Sebab, terbentuknya pengetahuan yang dimiliki manusia berasalkan dari sebuah informasi yang valid dan teruji.

Kata Kunci: Informasi, Realitas, Kritik, Hadis

A. Pendahuluan

Tidak ditakjubkan lagi jika seorang manusia di belahan dunia timur dapat berkomunikasi **dengan** manusia lain dari belahan bumi lainnya, berkomunikasi secara mudah dan langsung. Penyampaian informasi ini, bukan saja berbentuk tulisan tangan yang diantar melalui jasa pos menggunakan media

kertas, melainkan sudah berubah bentuk menjadi ketikan atau suara, dan mulai di tahun 1990-an akhir telah dapat dihadirkan dalam bentuk *visual*. Begitu pun bentuk perangkat media yang dahulu digunakan saat pertama kali diciptakan sangat besar dan kompleks, kemudian saat ini berubah menjadi jauh lebih kecil dan sederhana. Hal ini telah

menyingkirkan bahwa batasan ruang dan waktu sudah tidak lagi menjadi persoalan signifikan lagi. Ribuan bahkan jutaan informasi dapat dikirim dan diterima oleh sesama manusia dalam hitungan detik. Perubahan sistem dari proses transfer informasi yang semakin pesat ini, tentunya juga memberikan dampak pada pe-makna-an informasi dan tatanan sosial manusia.

Selain itu, perangkat penyampaian informasi seperti komputer maupun alat komunikasi seperti handphone tidak hanya berhenti berhenti berinovasi sampai di sini, penemuan-penemuan baru pun sudah terprediksi oleh para ahli-ahlinya. Maka tidak menutup kemungkinan jika manusia berlomba-lomba dalam memperbaharui perangkat yang ia miliki demi memenuhi kebutuhannya. Persoalan kecepatan, privasi dan kemewahan pun mulai masuk ke dalam standart pertukaran informasi yang dahulu dianggap sederhana. Di balik semua ini, kebutuhan manusia terhadap perangkat informasi demi pemenuhan hasrat keingintahuan terhadap berita secara *real time* bukan lagi diposisikan sebagai kebutuhan pelengkap saja. Namun sudah menjadi kebutuhan pokok, yang tanpa adanya ia menjadi lumpuh ataupun tidak lengkap.

Bagaimana dengan filsafat? Bagaimanapun, filsafat “menanggung

dosa” dari masa lalunya yang membentuk cara pandang modern. Maka, saat ini, filsafat harus “menebus” dosa-dosa masa lalunya dengan kembali merekonstruksi sistem, arah pemikiran dan tujuannya. Dalam tulisan ini, penulis mencoba memetakan, mengurai benang kusut darimana filsafat bisa berperan dalam upaya meminimalisir dan mengerem laju kerusakan dan aksiologi negatif perkembangan proses informasi. Tidak setiap perubahan berarti kemajuan. Perubahan disertai kritik, konflik dan pembatalan nilai-nilai lama, lalu penyelewengan dari hasil yang telah tercapai, ataupun membawa serta penghalusan warisan kebudayaan dan peningkatan nilai-nilai.¹ Oleh karena itu, penulis berusaha mengkritik secara reflektif, karena sesungguhnya apa yang penulis lakukan adalah upaya pemetaan. Hasil pemetaan itu kemudian direfleksi dan dicari kemungkinan-kemungkinan dalam filsafat teknologi atau peran filsafat dalam perkembangan teknologi khususnya informasi.

B. Ontologi Informasi Borgmann

Manusia mampu menyerap informasi pada setiap waktu, baik secara sadar dan tidak sadar menerima informasi yang dapat dirasakan oleh panca indranya. Sebagian orang beranggapan bahwa mereka mampu mendapatkan

¹ J.W.M. Bakker. SJ. *Filsafat Kebudayaan*, (Yogyakarta: Kanisius, 2005), h. 113

kesenangan dan terpuaskan dari dunia informasi yang terbuka lebar, artinya segala sesuatu dengan mudah mampu diketahui dan segala sesuatu yang menjadi persoalan bisa didapatkan pemecahannya tanpa membutuhkan waktu lama. Misalnya saja, seorang ibu yang tidak tahu resep cara membuat kue lumpia. Hanya membutuhkan waktu 5 sampai 10 menit dengan cara melihat tayangan video dari situs www.youtube.com. Ibu tadi tidak perlu repot-repot membeli sebuah buku resep atau meminjam buku di perpustakaan namun cukup melihat tayangan tata cara pembuatan kue lumpia beserta tips dan triknya agar kuenya menjadi enak dan memiliki tampilan menarik. Sederhana sekali, hanya dibutuhkan *gadget* yang mumpuni dan akses internet.

Terlepas dari hal tersebut, pada saat tertentu kita tidak sadar bahwa kita tersihir dan terbuai oleh berbagai informasi yang sangat mudah didapat dan begitu cepat diterima. Inilah kemudian menjadi kegelisahan Borgmann:

1. Dari mana semua informasi itu berasal?
2. Apa artinya informasi dalam realitas kehidupan kita?

Pada awalnya ada tiga hal yang berperan penting dari proses informasi itu meliputi:

1. Yang memberikan pesan (*messenger*)
2. Yang menerima pesan (*recipient*)
3. Pesannya sendiri (*message*)

Yang diibaratkan X memberikan informasi kepada Y tentang Z ($X \square\square Y \square\square Z$), jika dijabarkan sebagai berikut:

1. X, selain pemberi pesan, bisa berbentuk apa saja seperti tanda, simbol dan alat. Bisa pula dimaknai sebagai sesuatu yang “tersurat”.
2. Y, adalah audiens, pendengar, pembaca, orang yang melihat, orang yang menginvestigasi, dll.
3. Z, adalah pesan yaitu berita, arti, makna dan maksudnya. Bisa pula dimaknai sebagai sesuatu yang “tersirat”.²

Proses penyampaian informasi pada dasarnya sederhana, yang terpenting melibatkan 3 unsur di dalamnya dan menurut Borgmann sebagai hakikat dari informasi tentang realitas sebagai dasar dalam kebudayaan manusia yang terus berkembang. Informasipun tidak sebatas hanya menggunakan bahasa secara verbal maupun tulisan, ia bisa saja berbentuk kode, sandi, tanda dan sebagainya. Secara garis besar, informasi memberikan makna yang dapat ditangkap oleh penerima informasi. Walau informasi tersebut mungkin tidak dapat dipahami oleh si penerima informasi sekalipun.

² Albert Borgmann, *Information and Reality at the Turn of the Century*, (Amerika: Philosophy Faculty Publications: 1995), h. 21

Selanjutnya bagi Borgmann, informasi tadi tidak akan hilang begitu saja. ia mengibaratkan ketika seseorang yang berkemah di suatu lembah, menggunakan api unggun sebagai penghangat dan penerangan. Dengan cara menumpukkan batu di sekeliling batang kayu api yang kering, agar ketika terbakar nantinya api tadi tidak menjalar ke tanaman yang ada disekitarnya. Lalu beberapa hari kemudian ketika kita melalui bekas perapian itu, akan didapati jelaga hitam dan kumpulan batu tertumpuk beraturan yang secara tidak langsung menginformasikan bahwa pernah ada seseorang yang pernah membuat api unggun di tempat tersebut. Informasi ini dapat diklasifikasikan sebagai informasi yang alami dan dapat kita temui dalam kehidupan sehari-hari.

Namun jika kejadian ini kita kritisi maka, terdapat pengkaburan pada peran X (*messenger*) dan Z (*message*). Maksudnya adalah kedua hal ini menjadi terdistorsi karena akan timbul pertanyaan baru, apakah seseorang yang berkemah tersebut memang berniat untuk menyampaikan sesuatu kepada kita lewat pesannya (*message*) berupa batu bertumpuk berjelaga hitam? Kemudian, hal ini menjadi rumit lagi ketika setelah kita berlalu dari tempat itu, datang lagi orang selain kita yang menemukan bekas

api unggun tadi. Contoh lainnya saat kita melihat sebuah meja yang terbikin dari kayu, apakah sang pembuat meja berniat menyampaikan sesuatu kepada kita tentang meja yang dibuatnya dari sebuah kayu? Maka dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa peran X (*messenger*) dan Z (*message*) menjadi sebuah kesatuan. Walau dalam hal-hal tertentu kedua macam hal ini saling terpisah atau dapat dipisahkan.

Menurut Borgmann pula, manusia dapat dan mampu mengetahui sejarah pada zaman yang lampau misalnya dari tulang-belulang, dari cangkang kerang, koin, logo-logo, lambang-lambang, gambar di goa-goa dan tulisan.³ Artinya dari data tersebut kita mampu pula mempriodesasi sejarah dan proses perkembangan manusia. Akan tetapi Borgmann sepertinya meragukan bahwa informasi dapat membawa berita secara menyeluruh kepada penerima berita. Sebab, data tersebut tidaklah utuh dikarenakan ketidak-sengajaan dari era masa lampau, artinya pesan yang diterima oleh penerima pesan (*recipient*) bukan didapatkan dari niatan pemberi pesan (*messenger*) demi tujuan menyampaikan sebuah berita. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keakurasian dalam penyampaian berita semestinya dalam proses informasi secara

³ Albert Borgmann, *Information and Reality at the Turn of the Century*, (Amerika: Philosophy Faculty Publications: 1995), h. 22

menyeluruh, menggunakan tanda atau bahasa yang jelas dalam cara penyampaian informasi. Lalu kemudian menjadi masalah lagi yaitu ketika kenyataan yang sebenarnya tidak lagi dipertanyakan, sebab ia telah menjadi perspektif atau sudut pandang menurut penerima pesan (*recipient*) yang menangkap hal tersebut.

Contoh lain yang lebih kompleks lagi, sesuai dengan perkembangan teknologi terkini misalnya, saat kita menonton berita di televisi, kita berhak memilih berita apa yang akan atau mau kita saksikan. Bahkan dari pembawa beritanya (*host*) pun kita bisa memilih *channel* televisi mana yang pembawa beritanya (*host*) kita sukai. Artinya di sini bahwa berita yang kita terima tidak lagi utuh, melainkan sudah menjadi versi salah satu *channel* televisi, yang artinya pula bahwa perusahaan *channel* televisi tersebut berusaha untuk mendapatkan keuntungan dari banyaknya penonton dengan cara menyajikan hal-hal yang diinginkan para penontonnya. Di lain sisi pula, perkembangan politik serta gencarnya iklan yang mempengaruhi media televisi secara tidak langsung juga mempengaruhi konten berita yang disampaikan. Karena bisa jadi, *channel* televisi tidak lagi *independent* dalam menyampaikan sebuah berita, melainkan sudah ada keberpihakan dan kecenderungan akan muatan dan tujuan.

Begitu juga terhadap badan sensor dan penerangan yang memperketat penyaringan dalam siaran-siaran yang pantas dan tidak pantas ditayangkan, hal ini diatur dalam undang-undang pertelevisian yang secara tidak langsung melakukan pemotongan berita. Sehingga jika kita melihat berita pembunuhan maka tampilan gambar yang ditayangkan sudah melewati proses sensor. Artinya, informasi yang kita terima sudah merupakan penggalan-penggalan berita yang bisa saja menjadi sebuah kesalahpahaman, saat kita mengartikannya.

C. Informasi tentang realitas atau informasi untuk realitas

Fenomena yang timbul dalam proses informasi dewasa ini yaitu kita merasa tidak lagi perlu mencari sebab-sebab dan maksud serta tujuan informasi (*message*) itu didapat dan disampaikan kepada kita sehingga *informasi tentang realitas* berubah bentuk menjadi *informasi untuk realitas* yang mana disesuaikan dengan hal-hal yang diperlukan dan dianggap penting oleh penerima informasi. *Informasi tentang realitas* memerlukan penelitian yang menyeluruh dan membuatnya lebih jelas sedangkan *informasi untuk realitas* bertujuan pada hal-hal yang dapat menguntungkan. Sesungguhnya jika kita berbicara tentang realitas maka di dalamnya terkandung kebenaran. Kebenaran yang diafirmasi atau dinegasi

untuk mengatakan *it is* atau *it is not*. Sebab keputusan akan kebenaran dari realitas hanya memiliki 2 hal, yaitu benar atau atau tidak. Kemungkinan ketiga tidak ada.⁴ Oleh karena itu, *informasi untuk realitas* artinya sudah disisipi oleh hal-hal yang seharusnya tidak melekat pada realitas itu sendiri, melainkan sudah ditambah atau malah dikurangi.

Borgmann berpendapat bahwa *informasi tentang kenyataan* adalah informasi yang tidak berisikan misi-misi tertentu dalam berita yang disampaikan.⁵ Karena itu, manusia dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menginterpretasikan dan mengartikan informasi secara bijaksana. Ketika media dikendalikan oleh berbagai kepentingan ideologis di baliknya, maka ketimbang menjadi “cermin” realitas media sering dituduh sebagai perumus realitas sesuai dengan ideologi yang melandasinya.⁶

Informasi tentang atau untuk realitas pada akhir abad ini, setelah perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat telah berubah bentuk menjadi anti realitas. Lalu kemudian digantikan realitas virtual sebagai hal yang nyata. Belum lagi perkembangan hiperealitas yang pernah digagas oleh Jean Baudrillard, bahwa media

menciptakan suatu kondisi sedemikian rupa, sehingga di dalamnya kesemuan dianggap lebih nyata dari kenyataan; kepalsuan dianggap lebih benar dari kebenaran; isu lebih dipercaya ketimbang informasi; rumor dianggap lebih benar ketimbang kebenaran.⁷

D. Dunia Virtual dan Cyber Space

Dunia virtual menggambarkan sebuah kemajuan dalam teknologi informasi yang di kerucutkan dalam *cyberspace* ketika interaksi sosial sudah tidak dilakukan seperti apa adanya tetapi sudah menggunakan sebuah jaringan. Dapat dimengerti ada sebuah ruang baru yang menggantikan ruang yang lama dalam berinteraksi. Sehingga tidak perlu lagi kejadian yang digambarkan Borgmann ketika menemukan jelaga di api unggun, atau sebuah meja yang dibikin oleh tukang kayu.

Perkembangan *cyberspace* telah membawa beberapa pengaruh sosial, politik, budaya dan etika yang sangat besar terhadap masyarakat atau komunitas baru yang diciptakannya. Namun apapun dampaknya terhadap masyarakat yang jelas semakin hari orang semakin menyenangi dunia baru ini, merasa betah di dalamnya dan bahkan telah menganggap dunia virtual

⁴ Adelbert Snijders, *Manusia dan Kebenaran*, (Yogyakarta: Kanisius, 2006), h. 129

⁵ Albert Borgmann, *Information and Reality at the Turn of the Century*, (Amerika: Philosophy Faculty Publications: 1995), h. 22

⁶ Yasraf Amir Piliang, *Transpolitika: Dinamika Politik di Dalam Era Virtualitas*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2005), h. 220

⁷ Jean Baudrillard, *Simulations*, (New York: Semiotext(e), 1983), h. 3

sebagai “alam kedua” mereka. Banyak orang yang menyenangi *cyberspace* dan mereka menganggap dunia virtual dapat menggantikan ruang publik (*Publicspace*) yang telah semakin hilang di masyarakat kita.⁸

Ada sebuah cerita menurut Deborah Tannen, dua orang menjalin persahabatan secara akrab di dunia virtual menggunakan email. Mereka saling berbagi pengalaman dalam tulisan-tulisan yang panjang dan secara bebas dalam berbagi curahan hati. Kedua orang ini berada dalam satu kantor yang mejanya hanya dibatasi pembatas kayu. Tetapi ketika melakukan hubungan secara langsung (*face to face*), persahabatan ini terasa sangat kaku. Berbeda sekali keadaannya ketika percakapan itu dilakukan dalam dunia virtual. Selain itu dalam dunia virtual ini, semua orang bisa saja menghilangkan identitas aslinya atau memanipulasi identitas diri yang sebenarnya di depan orang lain.

Cyberspace dan ruang *virtual* yang dihasilkan dari komputer telah mempengaruhi kehidupan sosial pada hampir semua tingkatannya; tingkat individual, antar individu dan masyarakat. Ruang *virtual cyberspace* menjadi tempat orang dengan mudah kehilangan identitas. Di dalamnya setiap orang dapat

pura-pura menjadi orang lain, dapat menjadi beberapa orang yang berbeda pada waktu bersamaan. Yang terbentuk adalah ajang permainan identitas: identitas baru, identitas palsu, identitas ganda, identitas virtual (*virtual identity*). Yang terbentuk adalah sebuah dunia psikis yang disebut R.D Laing sebagai dunia “diri yang terbelah” (*devided self*). Setiap individu di dalam setiap komunitas *virtual* dapat membelah pribadinya menjadi pribadi-pribadi yang tak terhingga.⁹

Pada hakikatnya, berada pada dunia (*entre-an-monde*) menentukan bentuk eksistensi, ialah sebagai kehadiran kongkrit yang dapat ditangkap oleh penghayatan langsung. Penghayatan langsung ini terutama nyata dalam persepsi sebagai bentuk dasar komunikasi manusia dengan manusia serta lingkungannya.¹⁰ Jadi pada dasarnya bahwa manusia memerlukan sebuah bentuk nyata dari komunikasi antar sesamanya. Kritik Borgmann akan menjadi semakin panjang jika kita hadapkan dengan sistem transfer informasi era digital ini.

Ketika manusia justru lebih mempercayai ilusi dan halusinasi itu dari pada realitas, manusia lebih mempercayai citra dari pada makna kebenaran, manusia lebih mempercayai

⁸ Mark Slouka, *Ruang Yang Hilang: Pandangan Humanis Tentang Budaya Cyberspace Yang Merisaukan*, diterjemahkan Zulfahmi Andri, (Bandung: Mizan, 1999), h. 20

⁹ Mark Slouka, *War of the worlds: The assault on reality*, (Abacus, 1995), h. 2

¹⁰ Toety Heraty Noerhadi, *Aku Dalam Budaya*, (Jakarta: Pustaka Jaya, 1984), h. 159

isu dari pada informasi. Batas antara fakta dan fiksi lenyap di dalam dunia cyberspace. Di dalam dunia *virtual* tersebut Oliver stone adalah seorang sejarawan, Stallone adalah seorang pahlawan, Jodie foster adalah seorang detektif.¹¹ Walau sebenarnya semua bentuk dari pengaruh media virtual yang secara sadar dan tidak sadar, menjelma dalam keyakinan si penerima informasi sebagai sebuah realitas.

Dunia halusianasi kini benar-benar mengambil alih dunia realitas. Dari pada berburu di hutan, memancing dikali manusia saat ini lebih senang bermain simulasinya dari hp android yang dimiliki; dari pada mengunjungi binatang yang nyata di kebun binatang, orang lebih senang mengembara di dalam *Simulasi Zoo* di internet.¹² Dunia realitas virtual disarati oleh trik-trik citraan, tetapi kita menerima citraan tersebut sebagai realitas, tanpa menyadari trik-trik *visual* tersebut.¹³ Secara filosofi, segala bentuk citraan, emosi, rasa akan lebih nyata terasa jika ia merupakan sebuah hal yang *an sich* artinya—makna, maksud, proses, dan komposisinya—disadari betul segalanya sehingga tidak terjadi “pengkaburan” dan “keterhanyutan” dalam memposisikan segala sesuatu.

Berawal dari keberhasilan teknologi informasi dalam mensimulasi realitas,

para *cyberis* kemudian mereduksi realitas dalam bentuk materi mekanis. Karena ia materi mekanis, maka manusia mampu menciptakan realitas yang serupa. Bermula dari “sekedar” menciptakan mesin-mesin pendukung produksi, teknologi informasi merambah ke wilayah organisme biologis dan wilayah manusia secara fisik dan non-fisik, bahkan kebudayaan direduksi menjadi kebudayaan virtual.

E. Proses Penulisan Hadis Sebagai Bentuk Kesempurnaan Informasi Tentang *Realitas*

Selepas wafatnya Nabi Muhammad SAW, sebagai seorang Rasul dan penyampai wahyu Allah SWT, proses penulisan Hadis dimulai oleh para sahabat bahkan terdapat sejarah yang mencatat proses itu telah dimulai pada masa Rasulullah SAW. Priode itu dinamai dengan '*Ashr Al-Wahyi wa At-Taqwin*, dikenal pula sebagai masa pembentukan masyarakat Islam. Selain itu, dalam masa inilah hadis berupa sabda (*aqwal*), *af'al*, dan *taqrir* Nabi berfungsi menerangkan Al-Quran untuk menegaskan syariat Islam dan membentuk masyarakat Islam.¹⁴

Kedudukan hadis berada pada posisi kedua setelah al-Quran, sebagai sumber ajaran-ajaran yang memuat proses keberagamaan. Al-Quran memuat ajaran

¹¹ Jeff Zaleski, *Spiritualistas Cyberspace*, (Bandung: Mizan, 1999), h. 37

¹² Mark Slouka, *Op. Cit.*, h. 25

¹³ Nicholas Negroponte, *Being Digital*, terjemah Ahmad Baiquni, (Bandung: Mizan, 1998), h. 15

¹⁴ Solahudin, M. Agus dan Suryadi, Agus, *Ulumul Hadis*, (Bandung: Pustaka Setia, 2015), h. 34

yang bersifat umum (global), yang perlu dijelaskan lebih lanjut dan terperinci. Oleh karena itu, hadis menjadi penjelas (*mubayyin*) isi al-Quran.¹⁵ Selain itu hadis bisa berfungsi sebagai penafsir dan pensyarah dari ayat-ayat al-Quran. Tidak berhenti sebagai penjelas saja, hadis-hadis ini memiliki kategori bentuk yang berbeda-beda yaitu:

1. Hadis Qauli, adalah segala bentuk perkataan atau ucapan yang disandarkan kepada Nabi Muhammad SAW.
2. Hadis Fi'li, adalah segala perbuatan yang disandarkan kepada Nabi Muhammad SAW.
3. Hadis Taqriri, adalah hadis berupa ketetapan Nabi Muhammad SAW.
4. Hadis Hammi, adalah hadis yang berupa keinginan atau hasrat Nabi Muhammad SAW.
5. Hadis Ahwali, adalah hadis yang berupa hal ikhwal Nabi Muhammad SAW. Yang tidak termasuk ke dalam kategori keempat bentuk hadis di atas.¹⁶

Secara struktural, hadis terdiri dari atas tiga komponen yang ada sehingga didapatkan sebagai berikut::

1. *Sanad* Hadis, yaitu rangkaian para *perawi* yang memindahkan *matan* dari sumber primernya.

2. *Matan* Hadis, yaitu bisa dimaknai sebagai redaksi sebuah hadis.
3. *Rawi* Hadis, yaitu bisa dimaknai sebagai orang yang meriwayatkan atau memberikan hadis tersebut.

Penulis tidak membahas secara menyeluruh proses hadis yang ada pada saat ini, namun dari titik ini dapat kiranya dianalisa proses penyampaian informasi yang bisa dikomparasikan dengan teori Brogmann. Bahwa penyampaian informasi X – Y – Z begitu dihargai dan diperhatikan secara seksama. Sehingga mencapai sebuah pengetahuan atau disebut oleh brogmann sebagai informasi secara utuh dan jelas. Pertanggung jawaban terhadap isi dari informasi begitu sistematis dan terarah. Sehingga tidak akan menimbulkan kerancuan pemahaman, bahkan untuk mengkategorikan kebenaran informasi dalam proses hadis, juga dapat diklasifikasikan dalam bentuk hadis *sahih*, hadis *hasan*, hadis *dhaif*.

Posisi yang memberikan pesan (*messenger*), jelas adanya yaitu Perbuatan atau perkataan Nabi Muhammad SAW, yang terangkum dalam tulisan maupun perbuatan yang telah terjadi. Posisi yang menerima pesan (*recipient*), seperti para *perawi* bukanlah orang “sembarangan” melainkan memiliki *standart* tertentu dan syarat-syarat

¹⁵ Utang Ranu Wijaya, *Ilmu Hadis*, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2016), h. 26

¹⁶ Lihat, Solahudin, M. Agus dan Suryadi, Agus, *Ulumul Hadis*, (Bandung: Pustaka Setia, 2015), h. 20-25

tertentu agar dapat dikategorikan sebagai penyampai berita yang benar. Posisi pesan yaitu berita, arti, makna dan maksudnya, juga memiliki syarat tertentu untuk menafsirkan hadis dan bahkan memiliki bangunan keilmuan tersendiri yang dikenal sebagai ilmu hadis.

F. Penutup

Berkaca dari proses penulisan hadis, tentunya belajar dari ilmu hadis bisa dipahami bahwa kegelisahan brogmann tentang proses informasi sebenarnya sudah dibahas lebih dahulu oleh proses hadis yang sudah ada ribuan tahun lamanya. Menghargai kebenaran dari sebuah informasi, sama artinya menghargai pengetahuan intelegensi merupakan pengetahuan post pengenalan, yang posisinya berada dalam benak manusia dan sifatnya non materi. Karena pada prinsip fundamentalnya dalam analisis tentang proposisi yang berisi deskripsi “setiap proposisi yang dapat manusia mengerti pasti secara keseluruhan terdiri atas konstituen-konstituen yang manusia ketahui”.¹⁷ Artinya, informasi itu haruslah menyeluruh, utuh dan dapat dipertanggung jawabkan.

Kesadaran manusia untuk menempatkan informasi dan mengklasifikasikan serta

mengkategorikan informasi sebagai konsumsi bagi pengetahuan manusia harus lebih teliti lagi. Sebab menurut Krishnamurti “Manusia lebih menyukai yang khayal dari pada yang nyata; ide lebih menarik, lebih memuaskan, dan begitulah manusia melekat padanya. Oleh karena itu, yang khayal menjadi yang nyata dan yang nyata menjadi palsu”.¹⁸ Di sinilah proses di mana *informasi untuk realitas* berkembang dan sangat viral pada saat ini.

Eksistensi manusia harus kembali pada posisi yang seharusnya sebagai “pemain” penting, pembuat pesan, atau penerima pesan. Sebab jika dibiarkan, proses informasi yang berkembang saat ini menuju pada penggilasan eksistensi manusia. Hingga pada titiknya, eksistensi tidak menjadi hal yang penting, padahal segala bangunan kemajuan manusia adalah bukti eksistensi manusia itu sendiri. Dengan senantiasa menjadi subjektif, “aku” individual akan mampu menjaga agar tidak mudah terjebak dalam trik sosial yang berpotensi meleburkan dirinya ke dalam ruang gelap abstraksi manusia.¹⁹ Hingga hal yang menakutkan adalah ketika informasi untuk realitas diyakini sebagai informasi tentang realitas dan tak dapat terbendung lagi.

¹⁷ Russell, Bertrand. *Persoalan-Persoalan Seputar Filsafat*, Ahmad Asnawi (terj.), (Jakarta: Ikon Teralitera, 2002), h. 65

¹⁸ Jiddu Krihnamurti, “Mencari Kebenaran”, dalam majalah *Mawas Diri* 1983.

¹⁹ Firdaus Achmad, *Manusia: Aku Bereksistensi*, (Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2016), h. 92

G. Daftar Pustaka

- Adelbert Snijders, *Manusia dan Kebenaran*, (Yogyakarta: Kanisius), 2006
- Albert Borgmann, *Information and Reality at the Turn of the Century*, (Amerika: Philosophy Faculty Publications), 1995
- Albert Borgmann, *Information and Reality at the Turn of the Century*, (Amerika: Philosophy Faculty Publications), 1995
- Firdaus Achmad, *Manusia: Aku Bereksistensi*, (Pontianak: IAIN Pontianak Press), 2016
- J.W.M. Bakker. SJ. *Filsafat Kebudayaan*, (Yogyakarta: Kanisius), 2005
- Jean Baudrillard, *Simulations*, (New York: Semiotext (e)), 1983
- Jeff Zaleski, *Spiritualistas Cyberspace*, (Bandung: Mizan), 1999
- Jiddu Krihnamurti, "Mencari Kebenaran", dalam majalah *Mawas Diri* 1983
- Mark Slouka, *Ruang Yang Hilang: Pandangan Humanis Tentang Budaya Cyberspace Yang Merisaukan*, diterjemahkan Zulfahmi Andri, (Bandung: Mizan), 1999
- Mark Slouka, *War of the worlds: The assault on reality*, (Abacus), 1995
- Nicholas Negroponte, *Being Digital*, terjemah Ahmad Baiquni, (Bandung: Mizan), 1998
- Russell, Bertrand. *Persoalan-Persoalan Seputar Filsafat*, Ahmad Asnawi (terj.), (Jakarta: Ikon Teralitera), 2002
- Solahudin, M. Agus dan Suryadi, Agus, *Ulumul Hadis*, (Bandung: Pustaka Setia), 2015
- Toety Heraty Noerhadi, *Aku Dalam Budaya*, (Jakarta: Pustaka Jaya), 1984
- Utang Ranu Wijaya, *Ilmu Hadis*, (Jakarta: Gaya Media Pratama), 2016
- Yasraf Amir Piliang, *Transpolitika: Dinamika Politik di Dalam Era Virtualitas*, (Yogyakarta: Jalasutra), 2005